Préconisations de mise en jeu

Le propos de **Sève** est de « **Capter et moissonner les beautés des forêts de Millevaux** ».

Le monde est hostile et merveilleux à la fois.

Ainsi, une jeune âme isolée qui s'en remet à ses seules forces, a peu de chance de surmonter l'adversité.

Si elle se fie à sa seule astuce, elle déjouera, pour un temps, un temps seulement, les tours des **horlas**.

Mais elle sera toujours aussi démunie.

En revanche, si elle puise à la sève des autres rejetons des bois, elle gagnera en majesté.

La mécanique de **Sève** n’entend pas, même de façon abstraite et distanciée, déterminer les facultés des gamins qu’elle propose d’incarner.

Les joueuses et **La Confidente** y pourvoient déjà, par leurs récits imbriqués.

La mécanique y sème un désordre qui implique de miser ce qui importe le plus à la jeune âme. Aussi dérisoires que soient ses attaches, c’est dans leurs altérations qu’elles révéleront toute leur importance. Incidemment, la jeune âme se présentera sous un nouveau jour. C’est là que se tient le sel du jeu.

Ainsi, les probabilités de réussite sont faibles, voire très faibles.

C’est délibéré.

Dans un premier temps, favorisez les moments qui permettront à l’astuce de triompher.

Demeurez à hauteur de gamin et permettez que l’entraide mêlée de brouilles enfantines se tissent entre les jeunes âmes.

Toutefois, le monde est hostile, et nous l’observons du point de vue d’un enfant.

A chaque session ménagez une confrontation, **et une seule**, ou la seule astuce ne leur permettra pas de triompher.

Je vous enjoint à en explorer les conséquences d’un échec, en jouant pleinement les altérations des attaches en souffrances, puis en souvenirs.

À ma table, les émotions et l’atmosphère priment sur les péripéties.

Je privilégie l’intensité du jeu.

Aussi, une seule mise construit la session.

L’intervention du hasard ajoute d’évidence une tension dramatique.

Elle ne s’y limite pas toutefois. Par sa rareté, elle permet, sans rompre la fiction de confirmer aux joueuses qu’elles détiennent une autorité sur le récit.

En outre, recourir à un dé autorise un pas de côté à la joueuse qui se dissocie de son personnage, sans compromettre l’immersion.